Será que valeu a pena esperar?

O que ainda ninguém te disse!

A Máquina.
Todos os Jogos.
Todos os Segredos.

36 Páginas • Exclusivo

multi Consolas

Dreamcast • GBAdvance • GBColor • GameCube • N64 • PSOne • PS2 • Xbox

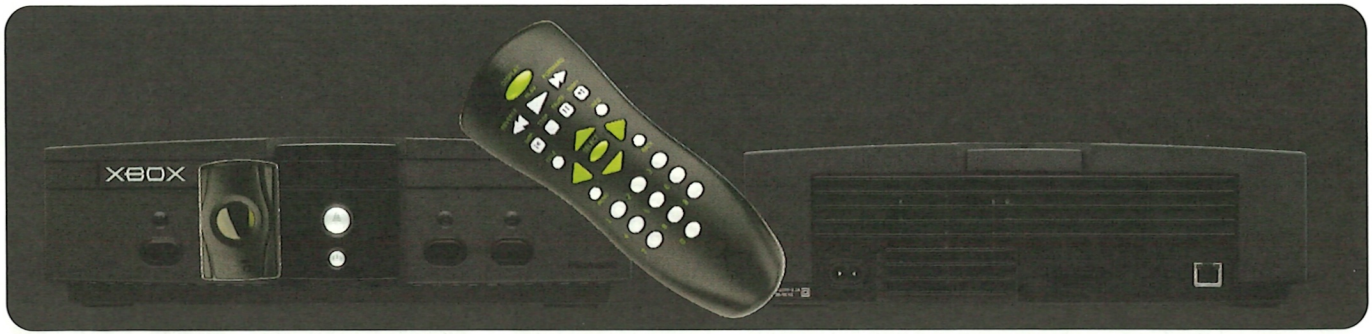
A revista com os vídeojogos mais emocionantes, as ajudas de que precisas, e todas as novidades, mensalmente, de que estás à espera??

Tudo sobre todas as consolas, por apenas €2.97

116 páginas • posters • dezenas de testes antevisões • truques • dicas • soluções completas!!! passatempos e não só...

Xbox - O NÍVEL X

A Xbox foi oficialmente apresentada nos EUA em Janeiro de 2001, no Consumer Electronics Show em Las Vegas, e em Março do mesmo ano no Tokyo Game Show, no Japão. Na Europa, o primeiro contacto que a imprensa teve com a máquina foi no evento X01, em Cannes, na casa de Pierre Cardin, onde houve sobretudo oportunidade de jogar alguns jogos, tais como *Dead or Alive 3*, *Gun Valkyrie* e *Halo*.
A 15 de Novembro a Xbox saiu para a rua nos EUA, antes da GameCube, com direito a uma festa de lançamento junto de uma loja Toys 'R' Us, em Trafalgar Square (Nova Iorque), com direito à presença de Bill Gates. Mas apesar de todas as festividades inerentes ao lançamento e promoção da máquina, a aceitação desta no Japão ditará se eventualmente transitaremos para o designado "nível X", o nível de qualidade da Xbox.
A Xbox não é um PC optimizado para os jogos como costumam afirmar alguns críticos, mas é inevitavelmente uma consola com a assinatura de Bill Gates, capaz de correr jogos com a qualidade técnica que existe nos PCs de hoje.
Numa entrevista à The Edge, Gates afirmou que "a Xbox se destina a 'hardcore gamers' que pretendem jogar jogos no televisor", mas a verdade é que também pode vir a ser muito mais do que isso.
Veremos, nos próximos tempos, se a Microsoft e as restantes companhias que desenvolvem jogos ultrapassam ou não a experiência adquirida pela Nintendo e pela Sony. Também não esqueçamos que a Xbox terá de vingar perante os criativos de vanguarda, cujo parecer conta bastante.
Outro factor importante, é que nesta consola os jogos primam quase todos por se tratarem de projectos ambiciosos. Da mesma forma que o "hardware" da Xbox é sofisticado, a ideia é que este seja o sistema de referência no futuro e tenha jogos à sua altura. Só o tempo poderá demonstrar o sucesso ou o falhanço da "Caixa-X". No entanto, os responsáveis pela máquina tentarão certamente que a Xbox seja o sistema principal em jogos "online", filmes, comércio electrónico, Internet e, quem sabe até, na área da HDTV (televisão de alta-definição).
A Microsoft New Technology Group, a nVidia Corp, a Dolby Corp e a Intel trabalharam em conjunto para fazer desta máquina mais que uma promessa de qualidade. O resultado será conhecido, por cá, no dia 14 de Março, data que assinala o lançamento da Xbox em Portugal.



O poder

O tamanho da Xbox é impressionante. Dentro de si funciona um processador Intel Mobile Celeron, a 733 MHz. Com um processamento destes, a Xbox obtém uma "performance" invejável em gráficos cada vez mais dinâmicos e em Inteligência Artificial, permitindo fazer coisas bem arrojadas. Não quer dizer que os seus jogos tenham que ser todos muito arrojados, como *Halo*, por exemplo, mas que há capacidade para os jogos serem estrondosos, isso há!

O disco rígido

O disco rígido, de série, que a Xbox esconde no seu interior, com o seu aspecto robusto, tem 8 Gbs de capacidade e provém de marcas conceituadas, tais como a Western Digital e a Seagate. O disco rígido encontra-se dividido em 4 partes; a primeira para o utilizador gravar as situações de jogo, a segunda acelera o carregamento dos jogos (para evitar os "loadings" ao máximo), a terceira é dedicada aos vídeos e a quarta à música. E note-se que a componente de som na Xbox é muito fascinante.

O Kit de DVD-Vídeo

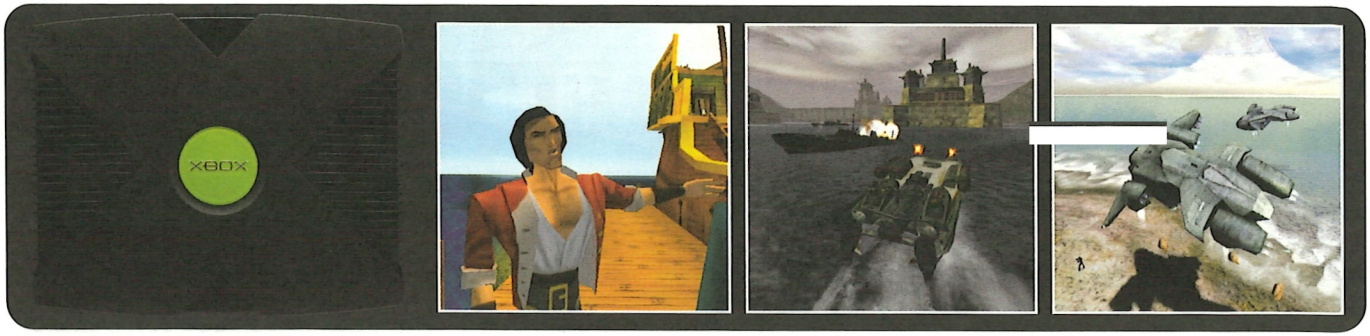
O leitor de DVD da Xbox lê apenas os DVD-ROMs de jogos, porque para ler filmes em DVD o utilizador deverá adquirir um kit de desbloqueamento DVD-Vídeo, que consiste numa pequena peça inserida à frente da consola (onde se liga o comando de jogo) e num comando à distância.

O Interface

O "interface" é completamente "Matrix". Quando nos deparamos com os menus esverdeados cheios de efeitos translúcidos, a primeira impressão é a de que a consola parece pensar e ter vida própria. Afinal, "o verde é a cor da aventura" e basta o utilizador ficar calado para se ouvir alguns efeitos sonoros interessantes. Parece que a consola tem um jogo vivo lá dentro, será do disco rígido?

Outro pormenor interessante é que o menu principal, dividido em Memória, Música e Definições, é percorrido de forma a que o utilizador pense entrar ou sair mesmo dos menus, dado que certos elementos destes se rasgam em nossa direcção, como num jogo visto na primeira pessoa. Ou seja, estamos lá dentro!

Xbox - O NÍVEL X



Interagindo com este "interface" 3D, o utilizador pode copiar faixas de música para o disco rígido e escutá-las posteriormente nos jogos, gerir as situações de jogo que gravou previamente ou alterar as definições da Xbox.
Facilmente se aprende a lidar com o "interface" de memória da Xbox, pois tudo é representado por blocos. Um dos usos do "interface" consistirá por exemplo é passar ficheiros do disco rígido para o cartão de memória de 8Mbs que se insere no comando de jogo.

O Chip gráfico

O XGPU é uma versão melhorada do "chip" gráfico da nVidia que está nas placas GeForce 3. Enquanto as placas aceleradoras GeForce 3 tem 200 MHz, a versão que está dentro da Xbox trabalha a 233 MHz. O resultado final é surpreendente, com as resoluções gráficas que a Xbox atinge, o utilizador poderá deslumbrar-se com ambientes 3D tão perfeitos que mesmo jogando em grandes ecrãs não se conseguem ver "pixels". Porque o "hardware" da Xbox foi optimizado ao máximo, os jogos são fluídos e magníficos em som e imagem, qualquer que seja o ecrã onde são visionados. Agora, claro está, isto não quer dizer que todos os seus jogos sejam sucessos garantidos.

Técnicas de Sombreamento

Para que os grafismos dos jogos da Xbox sejam o mais aperfeiçoados possível, o sistema gráfico da consola faz um sombreamento nas texturas por forma a suavizá-las, "pixel" a "pixel". Por efeito, os ambientes são graficamente sumptuosos.

Elasticidade nas texturas

Com uma memória unificada de 64 MBs de RAM DDR, a Xbox consegue texturas de uma qualidade invejável.
O que antes era uma característica invulgar nos jogos de consolas, com a Xbox parece tornar-se potencialmente regra. No sentido de conceder um maior realismo aos seus jogos a Xbox consegue atribuir elasticidade às texturas dos objectos 3D, em tempo-real. O resultado é uma melhor reprodução da água, dos tecidos, das expressões faciais das personagens e até das carroçarias danificáveis dos jogos de corridas, por exemplo.

Compressão das texturas

A fim de melhorar a fluidez dos jogos e acabar com os tempos de espera, na Xbox as texturas dos jogos são comprimidas e armazenadas, para poupar tempo de leitura. Assim, cada vez que uma cena do jogo se repete com as mesmas texturas, a consola descomprime-as e o jogador continua a jogar sem dar por nada. Pois é, o disco rígido dá muito jeito. Pensem em jogar *Halo* sem dar por nada...

Fluidez

Quando se fala em fluidez, tem-se em conta que em cena passam no máximo entre 50 a 60 imagens por segundo. Graças ao facto de o "chip" nVidia produzir 116.5 milhões de polígonos por segundo. O resultado é um misto de gráficos fluídos e detalhados, à magnífica resolução de 1920x1080.

Anti-Aliasing

O "Anti-Aliasing" da consola possibilita que quando se joga um jogo, mesmo em ecrã-inteiro, não se vêem "pixels" porque os objectos 3D do jogo estão optimizados e graficamente "polidos" nas suas arestas. A consola disfarça as arestas mais irregulares e atenua-as, mostrando grafismos mais belos. Tudo isto a partir do processador gráfico e sem atrasar o funcionamento global da máquina, e em alta-resolução.

Efeitos de Luz, Sombra e Reflexos

Os efeitos de luz e de sombra são mostrados em tempo-real e concedem um realismo sem precedentes, aos jogos da Xbox. Mas o efeito mais fabuloso é de facto o de reflexos ("reflection mapping"), que transforma as carroçarias brilhantes dos veículos de *Sega GT* ou de *Project Gotham Racing* em algo foto-realístico que acusa o ambiente 3D em seu redor. Por isso, quando jogarem os jogos de corridas, verão que os automóveis estão mesmo lá!

Xbox - O NÍVEL X

Ambientes 3D gigantes

Embora os jogos de Xbox usem e abusem de pormenores gráficos e sonoros, todo o sistema consegue exibir mesmo assim ambientes 3D enormes, recorrendo o mínimo possível às leituras pontuais.

Bump-Mapping

Normalmente, as texturas dos objectos dos jogos são bonitas, mas poucas têm a qualidade das destes jogos. No sentido de atribuir maior realismo aos ambientes 3D, a Xbox aplica a técnica de "Bump-Mapping" e cria um mini-sombreado nas texturas. No final, as texturas parecem ter profundidade e relevo.

Online

Pensada de raiz para os jogos "online", a Xbox dispõe de série conectividade apenas para banda larga e para redes locais (LAN = "Local Area Network"). Quando o sistema "online" estiver massificado, vai ser possível descarregar "add-on's", níveis, personagens e truques da Internet para o disco rígido da Xbox e depois levar as situações de jogo registadas no cartão de memória do comando de jogo. É bem provável que de futuro seja possível comprar personagens para jogos de RPG, veículos e atletas virtuais para jogos de desporto e capítulos de aventuras. O mais fascinante vai ser ver estas trocas acontecerem "online", entre comunidades de jogadores de jogos Xbox. Se tudo correr bem para a "Caixa-X"...

Traduzindo para o mundo das consolas o espírito de comunidade "online" e de jogo em rede, a Xbox beneficia de uma ligação Ethernet capaz de conectar 12 consolas (cada uma com a sua TV) numa rede local (LAN). Enquanto as redes de banda larga ainda não são uma realidade massificada entre nós, os jogadores poderão optar por ligar as suas consolas em redes locais e gozar de um outro tipo de experiência interactiva.

Game Comander

A Xbox só é compatível com redes de banda larga, porque foi feita a pensar em redes onde o tráfego de dados é alto e propício para uma experiência interactiva de topo.

E só com uma largura de banda óptima é que se conseguirá por na prática o sistema "voice-over-net". Através deste sistema, por exemplo com o periférico Game Commander, os jogadores poderão comunicar enquanto jogam. O dispositivo consiste nuns "phones" com microfone, pelo qual os jogadores, em rede, poderão trocar informação que diga respeito a um grupo ou a todos os envolvidos num jogo "online". O mais curioso é que mesmo em jogos "offline" os jogadores poderão usar este periférico para dar ordens e comunicar com personagens não-jogáveis, comandadas pela IA do jogo. Já para não falar do facto de ser possível mudar o tom da própria voz neste sistema (hehehe)!

O Som

Já se sabe o que a Xbox pode apresentar em termos de grafismos, e o que nos reserva em "performances" diversas, sobretudo ao nível do "online", mas, em geral, é no som que reside uma das vanguardas da tecnologia. No cinema e no DVD, os filmes dispõem cada vez mais de efeitos de som arrojados, nomeadamente para provocar uma certa "atmosfera" a quem o vê. Tendo em conta que os jogadores querem ter a experiência mais espectacular, os "modestos" 256 canais de áudio da Xbox farão de certeza maravilhas pelos fãs do som. Ainda por cima quando nesta consola há Dolby Digital 5.1 com "surround sound".
Onde se vai notar melhor este potencial é no decorrer das partidas de jogo, onde os utilizadores vão sentir os sons provirem de pontos específicos e ficar imersos na acção.
O Direct Sound da Xbox tem a particularidade de aliar a acção do jogo a efeitos sonoros especiais e à banda-sonora, de modo a que o jogador sinta-se acompanhado pela música. Assim, consoante os momentos de mais ou menos ênfase do jogo, o jogador depara-se com efeitos fascinantes. O recente *Devil May Cry*, na PS2, faz uso desta estratégia para entusiasmar o jogador. Na Xbox isto pode ser mais frequente que nas outras consolas, com a particularidade de também se beneficiar de som "surround" espalhado por várias colunas de som à volta do jogador.

O Comando da Xbox

De entre os três comandos de nova geração, o da Xbox é o mais completo e o mais volumoso. Ao contrário do que se pensava, o comando da Xbox é grande, mas não coloca qualquer tipo de desconforto. Em termos ergonómicos, este comando tem uma peculiaridade, dado que se trata de um objecto que realmente enche a mão. O seu volume ocupa as mãos do jogador e os "sticks" e os botões estrategicamente colocados reúnem o melhor dos comandos Dreamcast e PlayStation. Bem ao meio, do comando o logótipo da Xbox lembra aos mais distraídos a que máquina pertence.

Xbox - O NÍVEL X

Tanto o cartão de memória de 8Mbs como o Game Comander são inseridos no comando de jogo, à frente.

Este comando já tem embutido o sistema de vibração "force feedback", para providenciar uma experiência de jogo total.
O botão de direcção permite mover objectos em jogo em 8 direcções.

O "stick" do lado esquerdo possibilita mover analogicamente objectos ou observar um ambiente 3D a 360º.
No lado direito do comando há outro "stick", que dá jeito a quem usa melhor a mão direita, ou quando o jogo assim o exige.

Ao centro do comando, sob o logótipo Xbox, estão os botões Back e Start, pelos quais se poderá recorrer aos menus de definições e fazer uma pausa no jogo, mudar a banda sonora, entre muitas outras coisas.
Acima do "stick" direito estão os botões A, B, X e Y, que são sensíveis à pressão dos dedos do jogador.

Os botões branco e negro posicionados acima dos 4 principais têm outras funções, sendo compatíveis com o periférico de reconhecimento de voz Game Comander.
Uma parte deste periférico entra à frente no comando e outra coloca-se na cabeça (tipo comunicador).
Para usufruir das capacidades deste periférico, o jogador poderá usar os botões branco e negro para mandar mensagens para elementos da sua equipa no jogo.

À frente do comando de jogo estão duas entradas que alojam periféricos, e de cada lado está um gatilho analógico, idêntico ao do comando de jogo da Sega Dreamcast.

O fio do comando de jogo tem uma parte especificamente desenhada para se desligar da extremidade que entra na consola. Deste modo, se o jogador tropeçar no fio, este separa-se evitando que a consola caia ao chão e se danifique.

Cartão de Memória

Com um disco rígido a assegurar o registo de dados na consola, os cartões de memória perdem um pouco a função que detinham, que era principalmente o de registo de dados do jogador na própria máquina, e passam a servir mais para o transporte de situações de jogo entre consolas Xbox.

Especial Jogos Xbox

Agora que já ficaste a conhecer a máquina "X", da Microsoft, convidamos-te a conhecer um pouco melhor aqueles que vão ser, na nossa opinião, os melhores jogos para a Xbox.
Há jogos que vão sair somente para Xbox e que são bastante bons, outros há, que além de sair em plataformas rivais, ainda pecam pela redundância. Para já, consultem este mini-guia, mas não se esqueçam de, por fim, consultar a lista extensiva de jogos que vos disponibilizamos. A ideia é que se sintam bem informados sobre tudo o que diga respeito ao universo Xbox.

Nuno Almeida

Amped: Freestyle Snowboarding

Amped é um dos jogos a que já tivemos acesso, tendo deixado a impressão de apontar mais para uma vertente de simulação do que para uma jogabilidade "arcade" à lá *Tony Hawk*.
O jogador terá de tentar obter patrocínios para subir na sua carreira e obter então pontos que lhe permitam subir no "ranking" face a outros atletas.
Devido às capacidades da Xbox, os cenários neste jogo são imensos, com excertos de várias montanhas das localidades de Utah, Califórnia ou Vermont, a serem representadas com um nível de detalhe bastante elevado.
Tal como em *Project Gotham Racing*, prevê-se ser possível colocar as nossas próprias músicas no jogo, o que perspectiva um aumento de adrenalina na execução das várias manobras radicais.

Azurik: The Rise of Perathia

Incarnando Azurik, uma estranha personagem de pele azulada, o jogador aventura-se num jogo que promete agradar a todos os fãs de jogos de aventura semelhantes a *Soul Reaver*.
Num mudo envolto em escuridão, o jogador terá de usar os poderes dos quatro elementos (Terra, Fogo, Ar e Água) para combater as forças maléficas e avançar no jogo. Dividido em 4 grandes áreas, cada uma delas representativa dos tais quatro elementos, este jogo promete muita acção, à medida que o nosso herói vai ganhando novas habilidades para a sua arma, imbuindo esta com os tais elementos.
Graças ao disco rígido, o jogo não terá tempos de "loading" entre as diversas áreas que iremos percorrer, tal como já vimos antes em *Soul Reaver*.

Blood Wake

Há um jogo onde se controlam barcos e o termo destruição maciça ganha outros contornos. O seu nome é *Blood Wake* e nele poderemos escolher uma de entre 10 tipos de embarcações e depois é muito simples, ou seja, temos de destruir tudo o que se mexa nas águas deste jogo.
O modo "single player" terá perto de 25 missões, cada uma delas com os seus objectivos específicos, se bem que o "shooting" será sempre uma constante neste título.
Podem também contar com uma recriação realista da água, com os barcos, tiros e explosões a provocarem alterações no comportamento da mesma.
O jogo terá também modos "multiplayer" que poderão ser jogados por até quatro jogadores, inclusive, "bots".

Dead or Alive 3

O novo capítulo desta famosa série de "beat'em ups" é um dos títulos mais impressionantes que poderão encontrar aquando o lançamento desta consola, e é considerado como o melhor do género, actualmente, em termos de grafismo.
De facto, *Dead or Alive 3* será um bom exemplo do que a Xbox nos poderá oferecer em processamento gráfico, com um nível de texturas de elevado recorte, com a técnica "bump-mapping" a dar-nos excelentes pormenores. Daí as arenas de jogo alterarem-se durante os combates.
O disco rígido da Xbox é também aqui usado, nomeadamente no que toca aos tempos de "loading", que se tornam praticamente inexistentes.
Por último, pode-se também acrescentar que na banda sonora participa o grupo Aerosmith.

Galleon

Idealizado pelos criadores de *Tomb Raider*, *Galleon* é um jogo de aventura na terceira pessoa que está a ser feito há já 3 anos, pelo que se espera que o resultado final fique à altura das expectativas criadas em seu redor.
O jogador comanda o capitão Rhama Sabrier, um explorador que nunca diz não a uma nova aventura, contando para isso com a fiel tripulação do seu barco.
Passando em seis ilhas diferentes, os jogadores terão de usar todas as habilidades da nossa personagem para levar a bom porto a aventura e descobrir o mistério que esta por trás da aparição de um navio fantasma. Como referimos, Rhama não está só neste jogo, podendo o jogador contar com a ajuda de outras duas personagens para resolver os enigmas.

Gun Metal

Este título, desenvolvido pela Rage, irá trazer-nos combates onde veículos aéreos podem transformar-se em potentes "mechs" e vice-versa. O jogador irá então controlar um desses poderosos veículos de 10 metros de altura ao longo de 25 missões repletas, onde transformar o nosso veículo estará ao alcance de um simples botão a cada momento.
Devido à capacidade de armazenamento de dados do disco rígido, a destruição efectuada nos níveis ficará sempre visível para gáudio dos mais sádicos nestas coisas, podendo ser verificada sempre que passarmos em zonas onde a nossa marca já foi deixada... seja em edifícios destruídos, sejam por exemplo nas florestas, onde basta uma pequena explosão para que o fogo se alastre.

Gun Valkyrie

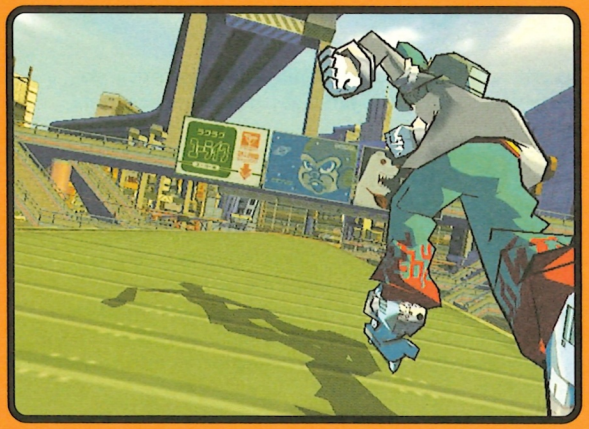
Um dos primeiros jogos da Sega para a Consola da Microsoft, este título é, no mínimo, prometedor.
Gun Valkyrie será um "shooter" frenético onde conduzimos "mechs" num mundo infestado de criaturas estranhas e dominado por tecnologia alienígena, combinando isto num todo que, por vezes, nos faz recordar o universo de *Panzer Dragoon*.
Este título está a ser desenvolvido pelo departamento Smilebit da Sega, que nos deu o excelente *Jet Set Radio* da DC e está também a fazer a versão "Future" deste último para a Xbox.
Acção "non-stop" acompanhada de inúmeros efeitos especiais e som a condizer, é então algo do que poderão esperar deste *Gun Valkyrie*, faltando apenas saber qual a data definitiva para o seu lançamento.

Halo

Não tarda muito este será um jogo onde a expressão "palavras para quê" lhe poderá ser aplicada, dada a popularidade que alcançou.
Este FPS é, nada mais, nada menos, do que O JOGO da Xbox e o melhor deste género feito até agora, sendo razão mais que suficiente para adquirir esta consola.
Podem acreditar em tudo o que de bom ouviram deste jogo e mesmo assim isso não fará justiça ao que é experimentar e viver as sensações que *Halo* proporciona.
O grafismo é excelente, os pormenores são tantos que é impossível reparar em tudo mesmo depois de várias vezes a jogá-lo, e o todo forma um conjunto que nos impressiona e faz-nos pensar até onde poderão ir os títulos da Xbox, ao vermos a excelência deste título de lançamento.

Hunter: The Reckoning

Apesar dos mortos-vivos, ou meio-mortos ("zombies") serem uma constante neste jogo, a fórmula por trás do mesmo é a de um "beat'em up" em 3D com um certo sabor aos clássicos de antigamente.
Passado no século XIX, este jogo promete uma acção frenética, sendo possível encontrar áreas onde existem mais de 30 inimigos ao mesmo tempo, o que significa a chacina total.
O jogo terá mais de 20 níveis para explorar, diversas armas e também uma componente RPG da qual pouco ou nada ainda se sabe, à parte a opção de podermos usar diversos feitiços para combater o mal.
Prevista está também a inclusão de personagens secretas e outro tipo de bónus de modo a recompensar os mais persistentes e prolongar a longevidade deste título.



Jet Set Radio Future

Se o original na Dreamcast já era muito bom, então a versão Xbox promete levar *Jet Set Radio* para um nível impressionante.
Este título será outros daqueles onde a componente gráfica promete deixar muitos impávidos a olhar para o ecrã. Ainda melhor, o aspecto de desenho animado continua, mas mais refinado, já não para falar nos níveis, que terão áreas enormes onde a grande interacção com os cenários será um factor a ter em conta.
A mecânica continuará a ser pintar "graffitis" numa cidade, enquanto lutamos com "gangs" rivais e fugimos da polícia e do exército.
Também previstos estão modos "multiplayer" competitivos e cooperativos que prometem dar uma dimensão ainda maior à eventual grandeza que este título terá.

Max Payne

Aquele que foi um dos jogos de 2001 presta-se a chegar à Xbox numa versão que prometer ser em tudo idêntica ao que vimos nos PCs de topo de gama.
A história foca o nosso caro Max Payne, que vê a sua família ser assassinada pela Máfia, Isto tudo contado de uma forma cinemática, que não deixa nada a dever ao que é possível visualizar nos melhores filmes de acção de Hollywood. A complementar esse facto está o já famoso "bullet time", que é inspirado em "Matrix" e permite criar, por momentos, situações em câmara lenta semelhantes às que se verificavam nesse filme.
Quanto a novidades específicas para esta versão Xbox, não sabemos se irão existir, pois tudo aponta para uma conversão fiel, em todos os aspectos, à versão PC.

Medal of Honour: Allied Assault

A versão PC já está nas lojas, tendo recebido excelentes críticas da imprensa especializada, o que só augura boas impressões acerca da conversão para Xbox.
Passado na Segunda Grande Guerra, este "First Person Shooter" coloca-nos na pele do tenente Mike Powell ao longo de 20 níveis baseados em acontecimentos ocorridos neste conflito.
Para quem viu o filme "O Resgate do Soldado Ryan", certas cenas como, "O Desembarque na Normandia", entre outras, serão bem familiares e prometem imergir-nos plenamente no ambiente do jogo.
Além do modo "single player", este novo capítulo da série *Medal of Honour* terá diversos modos "multiplayer", como por exemplo Deathmatch, Team Combat, e Last Man Standing, para desfrutarmos com os amigos.

Nightcaster

Apresentado como uma mistura de jogo de acção na terceira pessoa e RPG, *Nightcaster* será uma opção a ter em conta para quem gosta de ambientes fantásticos onde a fantasia reina em todos os aspectos.
O objectivo do jogo é acabar com a escuridão eterna, para isso, o jogador comanda um jovem feiticeiro, que dá pelo nome de Arran.
As capacidades de Arran irão evoluindo ao longo do jogo, que se presta a isso, podendo a personagem aprender mais de 40 feitiços e poderes, cada um destes de várias escolas de magia, nomeadamente Luz, Escuridão, Fogo e Água.
O jogo terá também mais de 30 tipos de inimigos e vários NPCs com os quais poderemos interagir durante a aventura, além de cenários recheados de diversos pormenores.

Oddworld: Munch's Oddysee

Depois da polémica que envolveu a sua passagem para Xbox, esta série está de regresso num episódio cheio de humor e novas personagens carismáticas.
A MultiConsolas, como já devem saber, teve acesso a esta pérola para a consola da Microsoft e as opiniões e impressões foram mais que positivas. Considerado como outro dos grandes jogos de lançamento da Xbox, a par de *Halo*, o novo capítulo desta série apresenta-se como obrigatório para quem gosta de experiências diferentes, onde pensar um bocadinho é necessário, e o jogo uma viagem para outro mundo de imagens curiosas. Um "must" para os fãs de plataformas, puzzles, aventuras, e para todos os que tiverem um espírito aberto; assim é este *Oddworld: Munch's Oddysee*.

Panzer Dragoon

Em primeiro lugar confesso que, para quem me conhece, até é lógico ficar contente com o anúncio do retorno desta série. Ver *Panzer Dragoon* na consola da Microsoft fez-me criar curiosidade pelo o que este regresso pode trazer de novo e excitante em 128 bits.
A ser realizado pela Smilebit, um departamento da Sega onde estão agora alguns dos membros da extinta Team Adromeda, este novo jogo da série continua envolto em mistério, não se sabendo ainda se será um "shooter" como os primeiros capítulos, um RPG como o excelente *Panzer Dragoon Saga*, ou até mesmo uma combinação de ambos.
Nenhuma data foi anunciada, pelo que se espera que até lá mais pormenores sejam revelados quanto ao conteúdo desta aguardada sequela.

Project Ego

É muito provável que já tenham ouvido falar deste jogo, ou não fosse este o novo projecto de Peter Molyneux, figura por trás de títulos emblemáticos como o recente *Black and White*, ou o ancião *Populous*. *Project Ego* assume-se como um RPG, no qual o jogador encarnará uma personagem desde a sua infância até atingir a terceira idade, tendo nós ao mesmo tempo que tornar essa mesma personagem num ser poderoso. Quanto aos meios para atingir esse fim, o critério fica a nosso cargo, pois teremos liberdade de escolher o bom ou mau caminho para cumprir esse objectivo.
Este título é um projecto ambicioso que promete trazer aspectos nunca vistos neste tipo de jogos, estando previsto ser lançado mais para o final do ano.

Project Gotham Racing

Apesar do nome apontar mais para uma aventura de Batman do que propriamente para um jogo de carros, este título é, por assim dizer, o *Metropolis Street Racer* da Dreamcast, agora com outro nome e aperfeiçoado para a Xbox.
Um dos aspectos mais controversos de *MSR* foi a parte sonora, nomeadamente as músicas. Em *Project Gotham* foi usado agora o já habitual sistema de várias bandas conhecidas, mas existe outro pormenor que promete resolver qualquer questão no que toca aos gostos musicais. É possível transferir as nossas faixas de áudio para o disco rígido da consola e ouvi-las no próprio jogo.
Para além disso, o sistema de jogo de *Project Gotham* sofreu uma revisão, tendo até sido acrescentada a cidade de Nova Iorque.

Rally Sport Challenge

Realizado pela Digital Illusions, *Rally Sport Challenge* promete ser a resposta da Xbox ao aclamado *WRC* da Sony da PS2.
O jogo terá vários modos de jogo, assim como mais de 25 veículos de marcas tão conhecidas como Subaru, Ford, Lancia ou Mitsubishi. Está também prevista a inclusão de veículos secretos para desbloquear consoante se progride no jogo. Isto diz-nos que as escolhas ao nosso dispor serão limitadas, tendo o jogador que evoluir nos campeonatos de várias classes para ter acesso a bólides novos.
Neste título, a IA dos nossos adversários será realista e poderá mudar consoante o nosso comportamento nas corridas, prevendo-se também interessantes efeitos climatéricos durante as mesmas.

Silent Hill 2:Restless Dreams

Depois da versão PS2, *Silent Hill* 2 prepara-se para entrar também na consola da Microsoft. Com o subtítulo *Restless Dreams*, esta versão Xbox terá, além de melhorias em termos do grafismo, um cenário suplementar de 4/6 horas onde iremos encarnar Maria, uma das personagens que James encontra ao longo do seu percurso pelo atormentado mundo de *Silent Hill* 2.
Os jogadores podem também esperar um ambiente sonoro sinistro, sendo este também ajudado pelas capacidades sonoras desta consola, o que promete causar vários calafrios a quem experimentar este título. Estranho, desconfortável, diferente, sem concessões, uma experiência que não deixará ninguém indiferente, assim promete ser este *Silent Hill 2: Restless Dreams*.

Soul Calibur 2

O primeiro título é considerado por muitos como o melhor "beat'em up" em 3D feito até hoje. Sendo assim, a Namco tem como difícil tarefa ultrapassar-se a si mesma e tentar superar o capítulo que fez furor na Dreamcast.
Em termos de novidades, espera-se a inclusão de novas personagens, uma evolução do já de si excelente motor de jogo e também as óbvias diferenças em termos de grafismo, quanto a figuras e cenários.
No que concerne a modos de jogo, se seguirmos o exemplo do anterior, estes prometem existir em abundância, apesar de detalhes sobre isso serem ainda muito escassos.
Quanto à data de lançamento, nada ainda foi anunciado, esperando-se que o jogo saia lá mais para o Verão, um pouco após do lançamento da versão "arcade".

Tony Hawk's Pro Skater 3

Como já era de prever, também a consola da Microsoft terá direito a uma versão daquele que é o expoente máximo em termos de jogos de desportos radicais e um dos melhores jogos do ano que findou.
Os cenários são nesta sequela mais grandiosos, tendo ainda mais elementos com os quais se pode interagir.
Foi agora implementada uma nova manobra, o "revert", que a par dos anteriores "grinds" e "wheelies", permite a ligação entre vários truques e a execução de "combos" monstruosos.
A juntar a isto está também um editor de "skaters", que permite criar atletas femininos, e um editor de "skateparks". E salienta-se também que ambos oferecem vastas opções, algumas das quais prometem arrancar diversas gargalhadas.

Unreal Championship

Unreal Championship é um novo FPS exclusivo para a Xbox.
O jogo terá várias personagens ao nosso dispor, todas elas diferentes e pertencentes a uma das seis raças previstas para a versão final.
A componente "multiplayer" deste título promete ser a sua componente mais forte, com vários modos de jogo a prometer muitas horas de jogo com os nossos amigos e não só. Apesar de podermos jogar em ecrã dividido para até quatro jogadores, também poderemos jogar até 16 jogadores "online" ou através de um cabo "Link" em "LAN".
Tal como em *Halo*, poderemos pilotar diversos veículos, e *Unreal Championship* usará também diversos efeitos especiais, como por exemplo nevoeiro volumétrico que será afectado por vento, jogadores, armas, e inclusive veículos.

Wreckless

Um dos projectos mais interessantes e prometedores para a Xbox vem das mãos da desconhecida companhia Bunkasha Publishing.
Neste jogo reina o caos e, devido às capacidades da Xbox, esse termo pode tornar contornos algo peculiares. Ou seja, na réplica de uma vila de Hong Kong, teremos de cumprir várias missões divididas por 20 níveis incrivelmente detalhados onde tráfego e peões existem em abundância. E imperam grandes possibilidades de destruição de cenários e não só.
A salientar que os nossos veículos poderão sofrer muitos danos, tendo sido criado para isso um modelo realista que regista os vários impactos que vamos sofrendo no jogo.
O objectivo final, em *Wreckless,* é tentar localizar e desmantelar a Yakuza.

Yager

Neste título, o jogador veste a pele de Magnus Tide, um piloto de aeronaves cujo objectivo é trazer a paz a um mundo conflituoso. Ao longo do jogo, iremos encontrar diversas personagens que nos irão ajudar e revelar também partes da história.
O jogo em si será uma mistura entre aventura e combates aéreos, prometendo aos jogadores uma experiência algo diferente, pois a acção tanto poderá ser no ar como em terra. Tudo isto em cenários detalhados que prometem imergir o jogador nessa mesma acção futurista.
Além do modo "single player", que incorporará várias missões divididas por 20 níveis, *Yager* também terá uma componente "multiplayer", faltando apenas saber quais os modos ou detalhes acerca deste aspecto.

Nome	Realização	Editora	Género
4x4 Evo 2	Terminal Reality	Take2	Simulação Automóvel (O novo simulador todo o terreno)
AI: Artificial Intelligence	Microsoft	Microsoft	Aventura (O jogo baseado no filme de Steven Spielberg)
Air Force Delta Storm	Konami	Konami	Combates aéreos (O regresso desta série da Konami começa na Xbox)
Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft	Microsoft	Desportos Radicais (Este simulador de "snowboard" é um dos títulos fortes de lançamento)
Apprentice Knight	Microids	Microids	Acção (Um jogo original baseado nas lendas do Rei Artur)
Artic Thunder	Midway	Midway	Arcade (Corridas como motas da neve é a proposta oferecida deste jogo)
Azurik: Rise of Perathia	Adrenium Games	Microsoft	Acção / Aventura (Um título inspirado em Soul Reaver)
Batman Vengeance	Ubi Soft	Ubi Soft	Acção (O homem-morcego numa luta contra Joker, o seu eterno rival)
BC	Intrepid Computer Entertainment	Microsoft	Acção / Estratégia (Outro jogo com o toque de Peter Molyneux)
Blood Omen 2	Crystal Dynamics	Eidos	Acção / Aventura (O outro lado da série Legacy of Kain)
Blood Wake	Stormfront Studios	Microsoft	Acção (Um título onde combatemos ao volante de barcos armados)

Nome	Realização	Editora	Género
Bounty Hunter	Warthog	Electronic Arts	Acção (Um "First Person Shooter" dos mesmos criadores de Starlancer)
Brute Force	Digital Anvil	Microsoft	Acção (Neste jogo iremos controlar uma equipa de comandos)
Buffy: The Vampire Slayer	The Collective	Electronic Arts	Acção (Um título baseado na popular série de TV)
Cel Damage	Pseudo Interactive	Electronic Arts	Arcade (este jogo de corridas "cartoon"promete)
Championship Manager 01/02	Sports Interactive	Eidos	Manager (Um popular jogo de PC que terá lugar na Xbox)
Circus Maximus	Kodak Interactive	Encore	Arcade (Um jogo onde figuram as famosas carruagens romanas)
Colin McRae	Codemasters	Codemasters	Simulação Automóvel (O terceiro capítulo do famoso simulador de rally)
Conflict: Desert Storm	Pivotal Games	SCI	Acção (Um jogo onde, em equipa, se entra na Guerra contra o Iraque)
Crash	Rage	Rage	Arcade (Destruir carros, fazer acidentes e não pensar muito no assunto)
Crazi Taxi Next	Sega	Infogrames	Arcade (A conversão do êxito da Dreamcast)
Dark Summit	Radical Entertainment	THQ	Desportos Radicais (Um simulador de "snowboarding" com missões)

	Nome	Realização	Editora	Género
	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Z-Axis	Acclaim	Desportos Radicais (Tal como o nome diz, um simulador de BMX)
	David Beckham Soccer	Rage	Rage	Desporto (Um simulador de futebol com o jogador do Manchester United)
	Dead or Alive 3	Team Ninja	Tecmo	Beat'em up (Um dos títulos mais impressionantes desta consola)
	Dead to Rights	Namco	Namco	Acção (Um misterioso título da Namco, do qual pouco ainda se sabe)
	Dreadnoughts	Xenopi Studios	A anunciar	Acção (Outro "First Person Shooter")
	Duke Nukem Forever	3D Realms	Take 2	Acção (Um FPS que marca o regresso do controverso Duke Nukem)
	Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Softworks	EON Digital	RPG (Um RPG em 3D na terceira pessoa)
	Enclave	Starbreeze Studios	Conspiracy Games	Acção (Um jogo fantástico visto na terceira pessoa)
	ESPN National Hockey Night 2002	ESPN The Games	Konami	Desporto (Simulador de hóquei no gelo)
	ESPN NBA 2Nnight 2002	ESPN The Games	Konami	Desporto (Simulador de Basquetebol no gelo)
	ESPN NFL Primetime 2002	ESPN The Games	Konami	Desporto (Simulador de Futebol Americano)

Nome	Realização	Editora	Género
F1 2001	EA Sports	EA	Simulação Automóvel (Simulador de Fórmula 1 da Electronic Arts)
Falcone: Into the Maelstrom	Point Blank	Virgin Interactive	Acção (Este título usa o recente motor de Unreal)
FIFA 2002	EA Sports	EA	Desporto (O popular simulador de futebol chega à Xbox)
Freaky Flyers	Midway	Midway	Arcade (Neste jogo participamos em corridas de aviões cómicas)
Fuzion Frenzy	Blitz Games	Microsoft	Arcade (Um "party game" com mais de 40 mini-jogos)
Galleon	Confounding Factor	Interplay	Aventura (Um título dos mesmos criadores de Tomb Raider)
Genma Onimusha	Capcom	Capcom	Acção (Versão melhorada do jogo Onimusha, da PS2)
Giants	Planet Moon Studios	Interplay	Acção / Aventura (Conversão de um dos mais originais jogos do PC)
Gun Metal	Rage	Rage	Acção (Combates entre "mechs" que se podem transformar em aviões)
Gun Valkyrie	Smilebit	Infogrames	Acção ("Shooter" feito pela Sega, que promete ser tão intenso como original)
Halo	Bungie	Microsoft	Acção (Um FPS simplesmente imprescindível)

	Nome	Realização	Editora	Género
	Hunter: The Reckoning	High Voltage Software	Microsoft	Acção (Matar "zombies" num ambiente macabro)
	ISS Xbox	Konami	Konami	Desporto (Também a popular série ISS terá o seu lugar na consola da Microsoft)
	Jet Set Radio Future	Smilebit	Infogrames	Arcade (A estética do êxito DC ressurge na Xbox)
	Jimmy White's Cueball World	Awesome Developments	Virgin Interactive	Desporto (Um simulador de "snooker")
	Jonhny Drama	Sierra	Sierra	Acção (Mistura entre combates e puzzles num universo "cartoon")
	Kabuki Warriors	Lightweight	A anunciar	Beat'em up (Combates com armas brancas no tempo dos samurais)
	Kakuto Chojin	Dream Publishing	Microsoft	Beat'em up (Jogo de luta em 3D dos criadores de The Bouncer)
	Knockout Kings 2002	EA Sports	EA	Desporto (Simulador de boxe, da Electronic Arts)
	Loons The Fight For Fame	Warthog	Infogrames	Arcade ("Party game" com as personagens Loony Tones)
	Lotus Challenge	Kuju Entertainment	Virgin Interactive	Simulação Automóvel (Jogo de corridas)
	Mad Dash Racing	Crystal Dynamics	Eidos	Arcade (Um jogo de corridas com uma componente "cartoon")

	Nome	Realização	Editora	Género
	Madden NFL 2002	Triburon	EA	Desporto (Simulador de futebol americano, da Electronic Arts)
	Malice: Kat's Tale	Argonaut Software	Vivendi	Plataformas (Outra boa demonstração das capacidades da Xbox)
	Matt Hoffman's Pro BMX 2	Activision	Activision	Desporto (A Activision ataca com uma versão do seu simulador de BMX)
	Max Payne	Neo Software	Rockstar Games	Acção (Um dos melhores títulos de acção na terceira pessoa)
	Maximum Chase	Genki	Microsoft	Simulação Automóvel (Um jogo de corridas dos criadores de Tokyo Highway Challenge)
	Medal of Honour: Allied Assault	2015	EA	Acção (O excelente FPS, da Electronic Arts, chega à Xbox)
	Mike Tyson Heavyweight Boxing	Atomic Planet	Codemasters	Desporto (Simulador de boxe)
	Mortal Kombat	Midway	Midway	Beat'em up (Novo jogo desta série sangrenta)
	Moto GP	Climax	THQ	Desporto (Não é uma conversão do jogo da Namco, mas sim um totalmente original)
	MX 2002	PCP&LC	THQ	Desporto (Conversão do simulador de Motocross, da THQ)
	Myst 3: Exile	Presto Studio	Ubi Soft	Aventura (Um jogo marcado por um ambiente muito particular)

	Nome	Realização	Editora	Género
	NASCAR Heat 2002	Monster Games	Infogrames	Simulação Automóvel (Corridas de "stock cars" americanos)
	NBA Live 2002	EA Sports	EA	Desporto (Simulador de basquetebol, da Electronic Arts)
	NBA2K2	Visual Concepts	Sega of America	(O simulador de basquetebol, "made in Sega")
	Nezmix	Mediavision	Microsoft	Puzzle (Aqui, um exército de ratos irá conquistar várias casas)
	NFL 2K2	Visual Concepts	Sega of America	Desporto (A melhor versão até ao momento)
	NFL Blitz 2002	Midway	Midway	Desporto (Um título que sairá em todas as plataformas)
	NFL Fever 2002	Microsoft	Microsoft	Desporto (futebol americano na Xbox)
	NHL 2002	EA Sports	EA	Desporto (Um dos melhores jogos de Hóquei em Patins)
	NHL Hitz 2002	Black Box	Midway	Desporto (Um jogo que se mantém fiel aos anteriores)
	Nightcaster	VR-1 Entertainment	Microsoft Games	Acção / Aventura (Um jogo visto com magos e muitos feitiços)
	Oddworld: Munch's Oddysee	Oddworld Inhabitants	Microsoft	Acção (A estreia de Munch e o retorno do simpático Abbe)

Nome	Realização	Editora	Género
Outlaw Golf	Simon & Schuster	Interactive Simon & Schuster	Desporto (Um jogo de golfe com boas opções)
Panzer Dragoon	Sega	Infogrames	Acção (A conhecida série desenvolve-se para a consola Xbox)
Phantasy Star Online	Sega	Sega	RPG (O excelente RPG Online chega à Xbox na versão 2)
Pirates: The Legend of Black Kat	Westwood Studios	EA	Acção (Uma viagem ao tempo dos piratas)
Project Ego	Big Blue Box	Microsoft	RPG (Um dos primeiros e mais ousados RPGs a sair para esta consola)
Project Gotham Racing	Bizarre Creations	Microsoft	Corridas (Uma jogo obrigatório se gosta de conduzir)
Rallisport Challenge	Digital Illusions	Microsoft	Corridas (Provas de Rally para todos os gostos)
Rally Trophy	Bugbear	JoWood	Corridas (O novo título contará com veículos dos anos 60 e 70)
Rayman M	Ubi Soft	Ubi Soft	Acção (O ideal para jogar em família ou com amigos)
Reign of Fire	Kuju Entertainment	Bam Entertainment	Acção (Título de acção inspirado no filme homónimo)
Ridge Racer Next	Namco	Namco	Corridas (A estreia desta conhecida séria na nova consola)

	Nome	Realização	Editora	Género
	Robin Hood: Defender of the Crown	CinemaWare		Estratégia (O regresso de um clássico do Amiga)
	Rocky	Rage	Rage	Desporto (Primeiro de uma série que terá como figura central Rocky Balboa)
	Sega GT 2002	Sega	Infogrames	Corridas (Novos carros, novas pistas e gráficos excelentes)
	Shenmue 2	Sega	Sega	Aventura (Um mundo gigantesco a explorar por Ryo)
	Shrek	Digital illusions	TDK Mediactive	Aventura (Pensado a pensar nos mais jovens)
	Silent Hill 2: Restless Dreams	Konami	Konami	Acção (O primeiro jogo de "survival horror" para a Xbox)
	Soul Calibur 2	Namco	Namco	Beat'em Up (A sequela do excelente jogo da DC)
	Spiderman	Treyarch	Activision	Acção (Em Nova Iorque o herói enfrentará Green Goblin)
	SSX Tricky	EA Sports Big	EA	Acção (Um excelente jogo de "snowboarding")
	Star Wars: Obi-Wan	LucasArts	Activision	Acção (O jogador terá a possibilidade de controlar Jedis)
	Star Wars: Starfighter SE	Secret Level	LucasArts	Shooter (Uma versão com novos níveis, que permite conduzir várias naves)

Nome	Realização	Editora	Género
SWAT: Global Strike Team	Argonaut Software	Sierra	Acção (Um novo SWAT com mais acção e estratégia)
Test Drive Off Road – Wide Open	Angel Studios	Infogrames	Corridas (Provas de todo-o-terreno com "monster trucks")
Test Drive Underground	Pitbull Syndicate	Infogrames	Corridas (A série Test Drive está de volta)
The Matrix	Shiny Entertainment	Interplay	Acção (Inspirado no filme, reproduzirá o seu ambiente e personagens)
The Simpsons Road Rage	Radical Entertainment	EA	Corridas (Os Simpsons ao volante)
The Thing	Computer Artworks	Universal IS	Acção (Inspirado no filme de John Carpenter)
TOCA Race Driver	Codemasters	Codemasters	Simulação Automóvel (um jogo de condução com elementos de RPG)
Tom Clancy's Ghost Recon	Red Storm Entertainment	Ubi Soft	Acção (Equipas de forças especiais em acção)
Tony Hawk's Pro Skater 3	Neversoft	Activision	Desporto ("O" título de "skateboarding" para Xbox)
TransWorld Snowboarding	Housemarque	Infogrames	Desporto (Um jogo que incluirá profissionais e percursos da vida real)
TransWorld Surf	Angel Studios	Infogrames	Desporto (As Provas de surf na Xbox)

Nome	Realização	Editora	Género
Triple Play Baseball	EA Sports	EA	Desporto (O novo título de basebol, da Electronic Arts)
UFC Tapout	Dream Factory	Ubi Soft	Beat'em up (Um remédio santo contra o "stress")
Ultimate Blade of Darkness	Rebel Act	Codemasters	Acção (Um exclusivo de espada e escudo)
Unreal Championship	Digital Extremes	Infogrames	Acção (O novo título FPS será jogado online e promete)
Wrath	The Collective	A anunciar	Acção (Lutas em arena, com criaturas mitológicas)
Wreckless	Bunkasha Publishing	Activision	Corridas (Conduza na cidade, destruindo tudo à sua passagem)
WWF Raw is War	Anchor	THQ	Desporto (Profissionais do "Wrestling" no ringue)
Yager	Yager Development	THQ	Acção (Um título de em ficção científica)

Notas:

BGAMER

A Revista de todos os Jogos para PC e Consolas

Mensalmente, tudo o que acontece no mundo do PC e Consolas é revelado na BGamer através de análises, antevisões, notícias e reportagens. Acompanhada de um CD recheado das mais recentes demos de jogos, esta é a revista mais completa que irão encontrar nas bancas.

Todos os Jogos Todos os Sistemas!!

Truques e Dicas

A Bíblia

Edição 2001

Mais de 1200 Jogos

Mais de 10.000 Truques

320 Páginas de Truques e Dicas

Já nas Bancas!!!